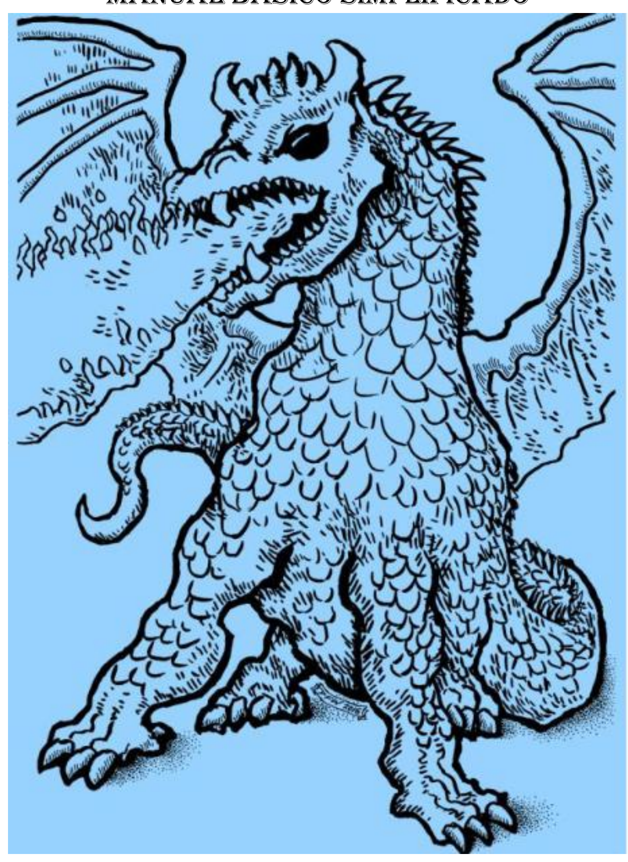
BLUELITE

MANUAL BÁSICO SIMPLIFICADO



PREFACIO

BLUELITE está diseñado para jugar aventuras de Rol clásicas comprendidas entre niveles 1 y 3, pero con menos reglas. Bluelite es una versión de Holmes Basic pero con “los bordes redondeados”, un hack esquemático y simplificado que utiliza la mecánica común D20 donde las tiradas más altas son mejores. Las probabilidades de éxito se aproximan a las originales pero en un D20: por ejemplo, la probabilidad de forzar una cerradura de 2 sobre 6 es ahora un resultado de 14 o mayor en un D20. Hay que tener en cuenta que el sistema antiguo para forzar la cerradura era obtener un resultado menor en un D6, convertir muertos vivientes requería un resultado alto en 2 D6, robar o aprender hechizos requería una tirada baja D100 y el combate requería tiradas altas D20 ¡y comprobar una tabla!

Holmes Basic también tenía una tendencia a abrumar con detalles que rara vez eran de utilidad (por ejemplo, tiradas de salvación frente al aliento de un dragón). Este diseño busca patrones y los aplica de forma consistente sobre todo el sistema de juego evitando excepciones y una exactitud espuria.

 Traducción al castellano de Javier González Yepes.

CREACION DE PERSONAJES

Cada jugador tira 3D6 y registra el total para cada una de los siguientes atributos, que están asociados con clases concretas y que proporcionan a las clases de ciertos bonus o penalizaciones.

Atributo	Clase Principal	Bonus o Penalización	Otros
Fuerza	Guerrero	Daño de combate	Más capacidad de carga
Inteligencia	Mago/Elfo[2]	Idiomas	Aprender un hechizo
Sabiduría	Clérigo	Tiradas de salvación	(Específicas de la aventura)
Destreza	Ladrón/Mediano	Ataque a distancia	Orden de combate
Constitución	Enano	Puntos de salud	(Específicas de la aventura)
Carisma	N/A	Persuasión	Contratar seguidores

Las puntuaciones por encima de la media o por debajo de la media dan como resultado una bonificación o penalización en las tiradas realizadas con este Personaje Jugador (PJ en adelante).[3] Si todos los atributos están por debajo de 11, este PJ será declarado “inútil”, y estará disponible como seguidor (ver contratar PNJs), y se podrán hacer tiradas para un nuevo PJ.

Tabla de bonus por Atributo

Puntuación	Bonus o Penalización
7 o menos	-1
8-12	0
13-14	1
15-18	2

RESUMEN DE LAS CLASES

Cada jugador elige una clase para su personaje de acuerdo con su preferencia. La clase elegida determinará su atributo principal: por ejemplo, sabiduría para el clérigo. El jugador podrá reducir una puntuación de 11 o más en 2 para aumentar su atributo principal en 1. (y puede repetirse el proceso tantas veces como sea posible).

El resumen de las clases está en la siguiente página.

HABILIDADES DE CLASE

Algunas clases tienen habilidades especiales. Las habilidades de hechicero pueden ser utilizadas por magos, elfos y clérigos.

Clase	Habilidad de Clase	Éxito
Hechicero	Copia un hechizo a su libro de hechizos	11
Hechicero	Lanza un hechizo sobre un monstruo de nivel 1-3	5
Hechicero	Lanza un hechizo sobre un monstruo de nivel 4-6	7
Hechicero	Lanza un hechizo sobre un monstruo de nivel 7+	9
Clérigo	Convierte a los muertos vivientes de un nivel inferior	9
Clérigo	Convierte a los muertos vivientes de igual nivel	14
Clérigo	Convierte a los muertos vivientes de un nivel superior	19
Enano	Detecta trampas y trampillas	14
Mediano	Ocultarse en el exterior	5
Ladrón	Ocultarse en las sombras	19
Ladrón	Escuchar*	15
Ladrón	Moverse sigilosamente	17
Ladrón	Abrir cerradura	18
Ladrón	Robar	17
Ladrón	Desactivar trampa	19

**A diferencia de otras clases, el ladrón puede mejorar su habilidad de escuchar*

TABLA DE CLASES Y COSTE DEL EQUIPO

Clase	**Guerreros**	**Magos**	**Elfos**	**Clérigos**	**Ladrones**	**Medianos**	**Enanos**
Atributo principal	Fuerza	Inteligencia	Inteligencia	Sabiduría	Destreza	Destreza	Constitución
Dado de Salud	D8	D4	D6	D6	D4	D6	D8
Habilidades Especiales	Bonus cuerpo a cuerpo; usar cualquier arma o armadura	Lanzamiento de hechizos	Lanzamiento de hechizos; visión en la oscuridad; usar cualquier arma o armadura	Lanzamiento de hechizos; Convertir a los muertos vivientes	Sigilo; uso de habilidades especiales	Ocultarse en el exterior; bonus armas de proyectiles; usar cualquier arma o armadura	Visión en la oscuridad; detectar trampas; usar cualquier arma o armadura
Restricciones	No puede lanzar hechizos o leer pergaminos	No puede llevar armadura; no puede usar armas que no sean dagas	No puede progresar tan rápido como otros jugadores	No pueden usar armas de filo ni perforantes	No pueden utilizar escudos, cota de malla o armadura de placas; no puede lanzar hechizos o leer pergaminos	No puede lanzar hechizos o leer pergaminos	No puede lanzar hechizos o leer pergaminos
Tirada de salvación	14	14	13	13	14	12	12
Escuchar	18	18	14	18	15	14	14
Buscar puertas secretas	14	14	8	14	14	14	14
Otros idiomas	N/A	N/A	Élfico Gnoll Hobgoblin Orco	N/A	N/A	Mediano	Enano Gnomo Goblin Kobold
PX por nivel	1500[4]	2500	4500	1500	1200	2000	2000

D6	**Armas**	**MO**	**Almacenamiento**	**MO**
	Arma cuerpo a cuerpo (genérica)	7	Saco cuero, pequeño (50 monedas)	1
1	Hacha/Cuchillo (≤3{10}, +1; 6-10{20-30}, -1)	10	Saco cuero, grande (150 monedas)	3
2	Jabalina (≤5{20}, +1; 12-25{40-80}, -1)	15	Mochila (300 monedas)	5
3	Arco corto (≤15{50}, +1; 30-45{100-150}, -1)	30	Carcaj (20 flechas/virotes)	5
4	Ballesta (≤18{60}, +1; 36-55{120-180}; -1)	35	Alforjas (600 monedas)	10
5	Arco Largo (≤21{70}, +1; 42-65{140-210}, -1)	40	Clavos de hierro (10)	1
6	Arco Compuesto (≤24{80}, +1; 50-75{160-240}, -1)	50		
	Arma cuerpo a cuerpo, plata	50		
	Armadura		**Consumibles**	
1-2	Escudo (TA +1)	10	Antorchas (6)	1
3-4	Cuero endurecido (TA 12)	15	Vino (1 día, en pellejo)	1
5	Cota de malla (TA 14)	30	Aceite (frasco)	2
6	Armadura de placas (TA 16)	50	Flecha/Virote (1, plata)	5
	Barda para montura (TA 15)	150	Flechas/Virotes) (20, hierro)	5
	Montura		Raciones (1 semana)	10
	Mula (2D6+1, 36m/turno)	20	Agua bendita	25
	Silla de montar y estribos	25		
	Caballo, ligero (2D6, 73m/turno)	40	**Otros**	
	Caballo, medio (2D6+1, 55m/turno)	100	Estaca de madera (3 metros)	1
	Caballo, pesado (3D6, 36m/turno)	200	Cuerda (15 metros)	1
	Vehículos		Yesca y pedernal	3
	Balsa	40	Espejo (acero pulido)	5
	Carro	100	Linterna	10
	Bote de remos	100	Herramientas de ladrón	35
	Carreta	200	Pergamino (de cualquier hechizo en estas reglas)	100

Los rangos de las armas a distancia han sido convertidos de pies a metros, el primer rango es en interiores y el valor entre {} en exteriores o salas lo suficientemente grandes (techos a más de 10 metros de altura).

EQUIPO

Los jugadores realizan una tirada de 3D6*10 (3 dados de 6 caras y multiplican el resultado por 10) para determinar el oro con el que van a empezar la partida. Con este oro podrán comprar equipamiento de la tabla de la anterior página.[5] Otros objetos podrían estar a la venta a lo largo del viaje de los aventureros.
Hay que tener en cuenta que las armas cuerpo a cuerpo son temáticas y todas hacen D6 de daño. (Esto significa que las restricciones de armas son también temáticas). Cualquiera de las siguientes cuesta 7 monedas de oro: hacha de batalla, daga, mayal, alabarda, maza, estrella de la mañana, armas de asta, lanza o espada. Las armas plateadas son efectivas contra los licántropos, espectros o liches.

ALINEAMIENTO E IDIOMAS

Cada jugador debe elegir un alineamiento para su personaje pero no debe comunicarlo al resto de jugadores:

Alineamiento	Descripción
Legal bueno	Ayuda al resto si puede hacerlo siguiendo las normas
Caótico bueno	Ayuda al resto sin importar las normas
Neutral	Solo sigue sus intereses personales
Caótico malvado	Actúa en su beneficio o el de su grupo si así le parece
Legal malvado	Actúa en su beneficio o el de su grupo siguiendo las normas

Cada alineamiento tiene asociado un lenguaje.
Los PJ pueden hablar Lengua Común, el lenguaje de su alineamiento, los idiomas correspondientes a su clase y uno o más idiomas adicionales, dependiendo de la bonificación de su atributo de inteligencia. (7 o menos, ningún idioma; 8-12, 1 idioma; 13-14, 2 idiomas; 15+, 3 idiomas). Esta es la lista de idiomas de monstruos o semihumanos para elegir:

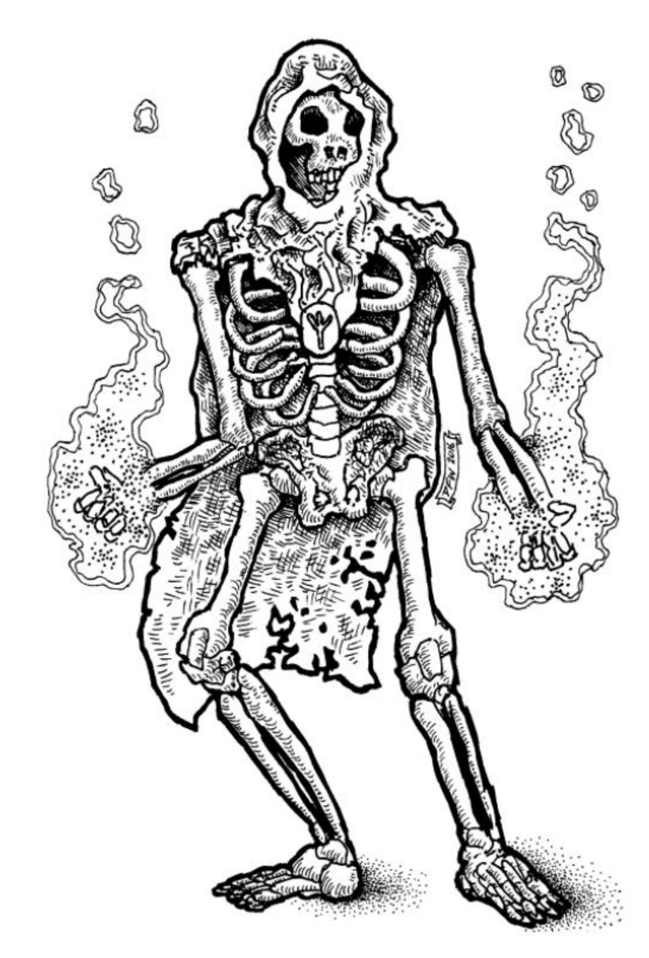
Djinni	Draconiano	Enano
Élfico	Gigante	Gnoll
Gnomo	Trasgo	Mediano
Arpía	Hobgoblin	Kobold
Hombre Lagarto	Medusa	Minotauro
Nixie	Ogro	Orco
Hada	Troll	Vampiro

Los jugadores podrán crear y apuntar el nombre y otros aspectos distintivos de sus personajes como su historia personal.

EXPERIENCIA

El Máster puede otorgar puntos de experiencia (XP) despues de cada aventura, por monstruos eliminados y tesoros encontrados por su valor en monedas de oro (MO). Para la conversión: 1 moneda de oro (MO) = 1/5 moneda de platino (MPT) = 2 monedas de electro (ME) = 10 monedas de plata (MP) = 50 monedas de cobre (MC). Si el atributo principal de un jugador es 15+, gana un bonus de 20% XP; si es 12-14 un 10%; si es 8-10 no hay modificador; 3-7 un 10% menos.
Cuando un jugador alcanza el umbral de XP para subir de nivel de su clase, sube un nivel. Si el jugador gana suficiente XP para avanzar 2 niveles, en lugar de eso la experiencia se verá reducida al umbral máximo antes de avanzar el segundo nivel. Por ejemplo un enano que gana 4500 PX en su primera aventura en lugar de eso recibirá 3999 PX, dejándolo a las puertas del segundo nivel.
La subida de nivel proporciona al jugador una subida de sus puntos de salud correspondiente a una tirada del dado de salud correspondiente a su clase más su bonus o penalización por el atributo de constitución (ver tabla de bonus por atributo). La subida de puntos de salud nunca será inferior a 1.

Avance de clase – Si el personaje puede lanzar hechizos, cada nivel añade un hechizo adicional. Un ladrón mejorará las tiradas requeridas en 1 para sus habilidades de clase.



AVENTURA
Contratar PNJs

Cada PJ podrá contratar un seguidor si su bonus de carisma así se lo permite. Un seguidor requiere un depósito, un anticipo sobre la parte del tesoro (la mitad de lo correspondiente a su PJ). Un seguidor es un personaje nivel 1 generado igual que un PJ. El depósito requerido son 300 MO y 100 MO por el modificador de su atributo principal (menos de 8, -100MO; 8-12, +0MO; 13-14 +100MO; 15+, +200MO).



Preparación de hechizos

Antes de comenzar la aventura, un hechicero debe ser consciente de los hechizos que tendrá disponibles. Los magos pueden preparar cualquier hechizo de su libro de hechizos.
Para añadir un hechizo a su libro de hechizos primero se requiere una tirada D20 de 11, añadiendo el modificador asociado a su atributo principal. Se puede hacer esta tirada una vez por aventura por hechizo. Mientras algunos hechizos son comunes, los elfos y los magos eligen hechizos para su libro de hechizos de un subgrupo distinto a los clérigos. (ver tabla de hechizos).
Para su libro de hechizos, un hechicero puede preparar un hechizo por nivel.[6] Preparar un hechizo toma un dia entero: memorización para un mago y oración para un clérigo.
Un hechicero puede exceder su límite diario lanzando un hechizo desde un pergamino en lugar de memoria (las runas en el pergamino desaparecerán tras lanzarlo). Algunos hechizos pueden contener más de un hechizo. Si el contenido del pergamino no son especificados, haz una tirada de 2D4 y toma el menor resultado para determinar en número de hechizos en el pergamino. Haz una tirada D20 en la tabla de hechizos para determinar cada uno de los hechizos contenidos en el pergamino. Los pergaminos pueden contener hechizos que no estén en esta lista.
Las descripciones de los hechizos tienen el formato "Nombre [rango en metros, duración en turnos] Efecto". Los clérigos malvados invierten el efecto de algunos hechizos; esa inversión se incluye entre {}.
Un hechizo tiene efecto automáticamente a no ser que se lance como ataque a un monstruo, en ese caso habrá que realizar una tirada D20: para monstruos de nivel superior a 7 la tirada debe ser al menos 9; para monstruos de nivel 4-6 la tirada debe ser al menos 7; para monstruos de nivel 1-3 la tirada debe ser al menos 5.

HECHIZOS

D20	Hechizos comunes[7]
1	**Detectar maldad** [36, 6] {Detectar bondad} Determina intenciones de alineamiento malvado.
2	**Detectar magia** [18, 2] Determina la naturaleza de un encantamiento.
3	**Luz** [36, 8] Invoca una luz en un círculo de 1m
4	**Protección de lo malvado** [0, 12] {Protección de la bondad} Bloquea ataques mágicos o malvados con +4 TA y +4 de salvación.
	Hechizos de clérigo
5	**Bendición** [18, 6]{Maldición} Da a todos los PJs +1 al atacar
6	**Sanar heridas leves** [0]{Infligir heridas leves} Restaura hasta 1D6+1 puntos de salud
7	**Encontrar trampas** [10,2] Localiza cualquier trampa, mágica o no
8	**Congelar en el tiempo**[36,6+nivel] Reduce el movimiento del objetivo a 0. Afecta entre 1 y 4 objetivos.
9	**Purificar comida/agua** [36,8]{Contaminar comida/agua} Restaura alimentos o bebidas envenenadas o contaminadas para su consumo.
10	**Resistencia**† [10,6]{Penalizar} Proporciona a un PJ +4 en una tirada de salvación y -4 de daño.
11	**Silencio** [44,12] Silencia todo el sonido y por lo tanto bloquea el lanzamiento de hechizos.
	Hechizos de elfos y magos
12	**Encantar persona** [36] Encanta a un humanoide durante 2 semanas.
13	**Luces danzantes**‡ [36, 2] Proyecta y mueve 1D6 luces del tamaño de una linterna.
14	**Invisibilidad** [62] Vuelve invisible hasta que se desee o hasta que el objetivo ataque.
15	**Bloquear puerta**[3,2D6] Mantiene una puerta mágicamente cerrada.
16	**Disco flotante** [3,6] Invoca una plataforma que puede llevar hasta 5000 monedas en peso.
17	**Proyectil mágico** [64] Dispara desde un arco largo mágico (≤21, +1; 42-64, -1) con 1D6+1 de daño.
18	**Escudo** [0, 2] Proporciona una protección de 16 TA.
19	**Dormir** [73, 4D4] Pone a 2D8/HD monstruos (redondeando hacia abajo) a dormir.
20	**Ventriloquía**‡ [6, 2] Proyecta la voz desde otro lugar.

†Truco para clérigos si se usan las reglas BLUELIGHT SPECIAL.
‡Truco para elfos y magos si se usan las reglas BLUELIGHT SPECIAL.

SOBRECARGA

Peso en monedas	Peso en KG	Combate (metros por turno)	Exploración (metros por turno)	Caminar (metros por turno)	Correr (metros por turno)
0-150	0-7	6	73	146	219
151-300	7-15	3	37	73	110
301-max	15-max	2	18	37	55

Tiempo y movimiento en la mazmorra

Cada turno de exploración y viaje dura 10 minutos, mientras que los turnos de combate duran 10 segundos.
Para los humanos y los medianos, el movimiento será reducido a la mitad en la oscuridad. Los elfos y enanos pueden ver a una distancia de 6 metros en la oscuridad, pero solo 3 metros con luz de una antorcha o un lámpara. Una antorcha dura 6 turnos; un frasco de aceite para lámpara dura 24 turnos.
Un PJ que lleve armadura se asume que lleva una carga en equipamiento de 150 monedas de peso (7kg); llevar más de 300 monedas (15kg) se considera sobrecarga. Un PJ no puede llevar más de 500 monedas de peso (30kg) más su modificador de fuerza por 100 monedas. (3-7, -100; 13-14, +100; 15-18, +200).[8] (Para facilitar el cálculo de la carga total se contará, dentro de lo razonable, unicamente la armadura y el tesoro).
La carga transportada afecta al movimiento, como muestra la tabla superior.
Las mulas pueden cargar hasta 3.500 monedas (160kg), mover 36 metros por turno y pueden llevarse a las mazmorras. Los caballos pueden llevar más carga y son más rápidos, pero no pueden llevarse a las mazmorras.

Abrir puertas

Cualquier PJ puede intentar forzar una cerradura.

Habilidad general	Éxito
Forzar cerradura	14

Tabla de objetos mágicos

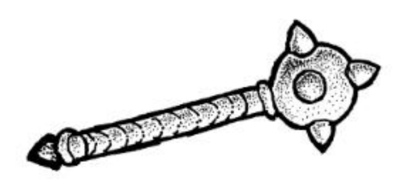
En las mazmorras se pueden encontrar algunos objetos mágicos. Los bonus de armas mágicas se añaden a la probabildad de golpear y al daño.

d20	Objeto mágico
1-4	Espada +1, +2 contra un tipo de monstruo (tirar en tabla)
5	Armadura +1 (tirar en tabla de equipo)
6	Arma de proyectiles +1 (D6 en tabla de equipo)
7-8	10 Flechas/Virotes mágicos +1
9-14	Poción (tirada en tabla de hechizos)
15-18	Pergamino (tirada en tabla de hechizos)
19	Báculo (tirada en tabla de hechizos)
20	Anillo de atributo +1 (d6: 1=Fuerza, 2=Inteligencia, 3=Sabiduría, 4=Destreza, 5=Constitución, 6=Carisma)



Encuentros con monstruos

Los monstruos no siempre buscan pelea. Algunos pueden ser sobornados, engatusados o intimidados. El jugador con mayor carisma liderará cualquier encuentro que busque evitar el enfrentamiento.
Los monstruos que posean inteligencia pueden ser sobornados con tesoros y otros monstruos con comida.



Combate

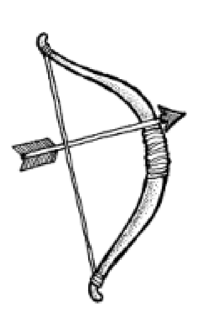
Cada turno de combate dura 10 segundos, pero una vez concluido el combate el tiempo que reste de un turno normal de 10 minutos se considerará consumido en las secuelas del combate.[9]
Para golpear con éxito, el atacante tiene que superar la tirada de tipo de armadura (TA) de su oponente, tipicamente un numero comprendido entre 3 y 18. Un guerrero puede añadir su nivel a su tirada.[10] Si el ataque tiene éxito, el atacante determina el daño con 1D6. Los personajes añaden su bonificación de fuerza al resulatado del la tirada.[11]
El TA de los humanoides normalmente reflejan la protección de su armadura, si la tienen; para criaturas el TA refleja una combinación de su armadura natura (piel o escamas) y su agilidad, para determinar la dificultrad para golpear con éxito.
Cuando ambos grupos se acercan para combatir, aquellos con mayor destreza atacarán los primeros (a igualdad de destreza atacará el de menor TA, si se mantiene el empate el mayor resultado en un D20 atacará primero). Si algun grupo ataca por sorpresa a otro, el grupo que es sorprendido atacará en segundo lugar el primer turno de combate.
Un turno de combate dura 10 segundos. Un PJ sin armadura puede mover 6 metros, un PJ con armadura 3 y un PJ con armadura pesada o sobrecargado 2 metros. Si el movimiento es para escapar del combate, su oponente con más prioridad tendrá un ataque de oportunidad con +2 para herir (+3 si el oponente que se retira estaba utilizando un escudo).
Tras moverse (o decidir no moverse) un PJ puede:

1. Lanzar un hechizo (si tiene las manos libres y puede hablar)
2. Convertir no muertos (clérigos)
3. Disparar un arma de proyectiles (si no hay riesgo de fuego amigo)
4. Lanzar aceite
5. Lanzar agua bendita
6. Atacar con un arma cuerpo a cuerpo[12]
7. Soltar y/o coger un arma (por ejemplo, soltar un arco para coger una espada)
8. Soltar comida, tesoro u otro objeto
9. Rendirse
10. Otras acciones a discreccion del Máster

Convertir no muertos

En lugar de atacar, un clérigo puede intentar convertir no muertos. La habilidad de un clérigo para realizar esta acción mejora cuanto mayor es el nivel del clérigo. Un clérigo puede automaticamente convertir a cualquier no muerto que esté 2 o más niveles por debajo de él. Un clérigo de nivel 1 puede convertir esqueletos (1/2 VD) con una tirada de 9 o superior, criaturas no muertas con 1 VD con un 14 o superior, incluso un zombie o un ghoul (2 VD) con un 19-20. Si tiene éxito y se enfrenta a más de una criatura no muerta, el resultado de 1D6 más su modificador de sabiduría determina cuantos no muertos son convertidos (menor VD primero).
Los siguientes monstruos son considerados no muertos: ghouls, momias, esqueletos, espectros, vampiros, liches y zombies.

Disparar proyectil



Para disparar un proyectil el atacante debe tener en cuenta el rango que cubre el proyectil y su modificador de destreza.
Los modificadores por rango son: +1 para corta distancia o , si se está en el exterior o interiores con techo a más de 10 metros, -1 a larga distancia. El rango esta indicado en la tabla de equipamiento y viene indicado en interior y exterior entre {} en metros.
Resta 2 a las tiradas si el oponente está parcialmente cubierto; resta 4 si la cobertura es excelente.
A la tirada se le añade el bonus o penalización del atributo de destreza del atacante. Los medianos tienen un +1 adicional.

Encender aceite

El aceite que se rocía sobre un opontente le empapa completamente. Para prender fuego al aceite rociado sobre un oponente se requiere una tirada de habilidad de 11, modificado por la destreza y por el tamaño del objetivo: -2 si es mayor de 5,5 metros, -1 para 2,5 metros, +3 si mide menos de 0,3 metros, +2 por debajo de 0,6 metros y +1 por debajo de 1,2 metros. El aceite infligirá 1D8 de daño durante 2 turnos.
Para prender fuego a una cuba de aceite la tirada de habilidad será de 13 modificada con el bonificador de destreza.

Lanzar agua bendita

El agua bendita rociada sobre no muertos hace 2D8 de daño.

Tiradas de salvación

Algunos ataques o peligros (por ejemplo, hechizos de oponentes, veneno, petrificación) pueden causar un daño significativo o incluso reducir instantáneamente la salud de un JP a 0. Antes de que eso ocurra el jugador tendrá la oportunidad de realizar una tirada de salvación: una tirada de al menos 12 a 14, dependiendo de su clase, y añadiendo el modificador de sabiduría. El éxito en esta tirada podrá reducir a la mitad o totalmente el daño recibido.

CONVERSIONES DE ARMADURA

CA	9	8	7	6	5	4	3	2
CAA	11	12	13	14	15	16	17	18
Tipo	Ninguna	Escudo	Cuero endurecido	Cuero endurecido y escudo	Cota de malla	Cota de malla y escudo	Placas	Placas y escudo
TA	10	11	12	13	14	15	16	17

NOTAS PARA EL MASTER

Gran parte de la complejidad de jugar Bluelite reside en el papel del Máster. Como Máster, puedes emplear cualquier procedimiento que desees pero siguiendo algunos puntos básicos.

Conversiones

Para convertir la Clase de Armadura (CA) o la Clase de Armadura Ascendida (CAA) a Tipo de Armadura (TA) utiliza la tabla superior.
"Nivel de monstruo" es el mismo numero de su Valor de Desafío (VD), redondeando hacia abajo. Puedes adaptar el nivel de los zombies como 1VD+1 en lugar de 2VD para ajustar las probabilidades a Holmes Basic para sus enfrentamientos con clérigos.

Determinar sobrecarga

Aunque nos centraremos en el peso de la armadura y el tesoro, si un jugador decide llevar 100 antorchas o cualquier disparate similar, éste tendrá que ser tenido en cuenta estimando su peso en monedas.

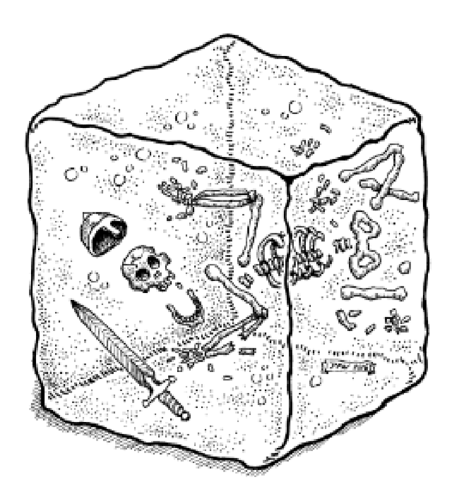
Proporcionar puntos de experiencia

La cantidad de puntos de experiencia a otorgar a un grupo es:
-Valor del tesoro recuperado expresado en MO (1MO = 1XP)
-La experiencia total obtenida por todos los monstruos eliminados.
La siguiente tabla muestra la experiencia otorgada por monstruos eliminados por PJ de nivel 1. Para PJ de nivel 2, reduce a la mitad la XP para monstruos con menor VD; para PJ de nivel 3 divide por 3 para aquelos con VD menor a 3.
El umbral para subir de nivel se multiplica por dos cada nivel subsiguiente.

VD	XP para monstruos estándar	XP para monstruos con habilidades especiales
<1	5	5
1	10	15
2	20	30
3	40	60
4	80	13
5	180	320
6	280	500

Puertas ocultas

Los elfos pueden detectar de forma pasiva una puerta secreta si el Máster saca al menos un 14 en una tirada. Buscando de forma activa, si el grupo tiene un elfo, encuentran la puerta con un resultado de 8 o más, de otra forma se requiere 14 o más.



Monstruos errantes

Cada turno haz una tirada D20; con un resultado de 2 o más no aparecerá ningún monstruo errante. Un resultado de 1, introduce monstruo errante en tu aventura a criterio del Máster, si prefieres que el monstruo errante sea aleatorio haz una tirada D4*10 más un D10 para determinar el monstruo que aparece y una nueva tidada D4 para determinar cuantos aparecen. El grupo de monstruos aparece a 36 metros del grupo; si alguien del grupo está vigilando podrá ver el monstruo. Si no, haz una tirada D20: con un resultado menor a 4 el grupo será sorprendido.
No todos los encuentros tienen que terminar en un combate. Haz una tirada D20 y añade el modificador de carisma del PJ con este atributo más alto del grupo.

D20	Reacción
1	Ataca inmediatamente
2-6	Reacciona de forma hostil
7-14	Indiferente
15-19	Acepta ofertas
20	Ofrece ayuda

Combate

Para que un monstruo hiera con éxito necesita alcanzar al menos el TA del oponente, sumando su VD al resultado del D20. Así un monstruo con 1VD atacando a un oponente con cota de malla deberá obtener un 13 mientras que un monstruo con 5VD necesitará un 9. Los monstruos hacen un D6 de daño a no ser que se especifique lo contrario. A no ser que se indique otra cosa, los monstruos tienen una tirada de salvación de 15, añadiendo su VD/3 a la tirada, redondeando hacia abajo.

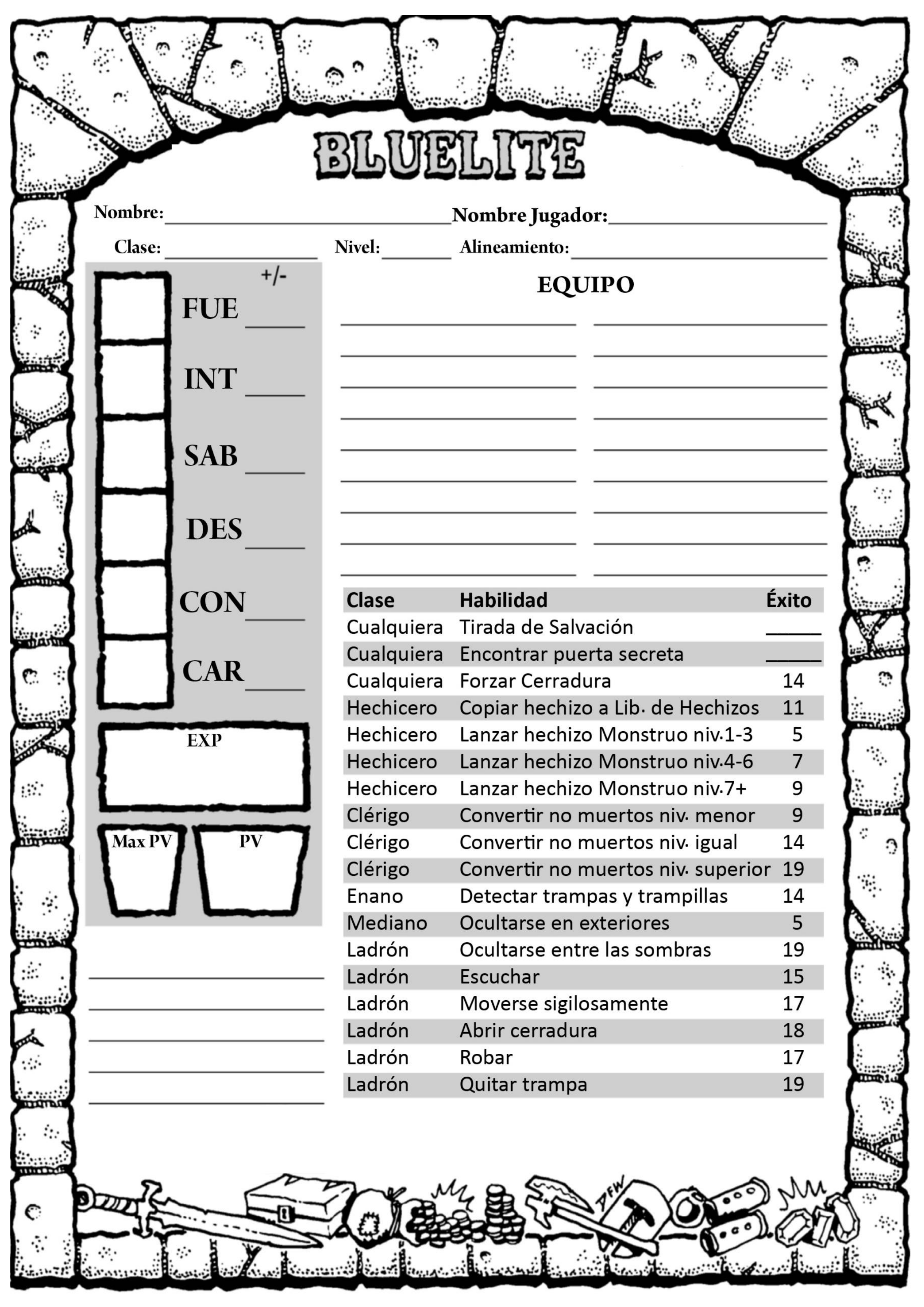
Lanzamiento de hechizos

Los enemigos que lanzan hechizos fuerzan a su objetivo a hacer una tirada de salvación en lugar de realizarla ellos como es el caso de los PJ.

TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES

D4*10+D10	Monstruo	VA	MV	AL	MO	Mgc	TA	Daño-Notas
11	Bandido	1	37	LM	2D6*1000	3	13	1D6
12	Basilisco	6	18	N	2D10*1000	5	15	1D10 - Mirada/tacto: tirada de salvación vs petrificación
13	Osgo	3	27	CM	2D10*100	1	14	2D4 -Ataque por sorpresa con 11+
14	Quimera	9	37	CM	2D10*1000	5	15	Garras: 1D4*2; Mordisco: 2D4*3; Aliento de fuego: 3D8
15	Cocatriz	5	*27	N	2D20*100	3	13	1D6 - Tacto: Tirada de salvación vs petrificación
16	Doppelgánger	4	27	CM	2D12*100	4	14	1D12 - Cambiaforma: inmune a dormir/encantar
17	Dragon	10	*27	CM	2D8*10000	6	17	Garras: 1D6*2; Mordisco: 4D6; Aliento de fuego: 3D8
18	Gárgola	4	*18	LM	1D6*100	2	14	1D4*4 - Magia para herir
19	Cubo gelatinoso	4	18	-	1D6*100	2	11	2D4 - Inmune al frío y electricidad
20	Ghoul	2	27	CM	2D10*100	1	13	1D4*3 - Tirada de salvación vs parálisis (excepto elfos); No muerto
21	Búho gigante	5	37	N	1D6*100	2	14	Garras: 1D8*2; Mordisco: 1D8
22	Rata gigante	1/2	37	-	1D6*100	2	12	1D4
23	Araña gigante	1	18	-	0	0	11	1D4 - Mordisco: tirada de salvación vs veneno
24	Trasgo	1/2	18	LM	1D6	0	13	1D6
25	Grifo	7	*37	n	2D12*100	4	14	Garras: 1D4*2; Mordisco: 2D8
26	Arpía	3	*18	CM	1D6*100	2	12	Garras: 1D4*2; Arma: 1D4 - Tirada de salvación vs encantar
27	Sabueso infernal	4	37	LM	1D6*100	2	15	Mordisco: 1D6; Escupe fuego (2 metros): 4D6
28	Gigante de las colinas	8	37	CM	7d20*100	4	15	2D8
29	Hipogrifo	3	*55	n	0	0	14	Garras: 1D6*2; Mordisco: 1D10
30	Hobgoblin	1	27	LM	2D20*100	3	13	1D8 - Tirada de salvación 14+
31	Hidra	6	37	N	2D20*100	1	14	Mordisco: 1D6*6 - Pierde una cabeza cada 6 puntos de salud perdidos
32	Kobold	1/2	37	LM	1D6	0	12	1D4 - Tirada de salvación 12+
33	Hombre lagarto	2	*18	N	2D20*100	3	14	1D8;
34	Mantícora	6	*37	LM	2D20*100	3	15	Garras: 1D6*2; Mordisco: 1D6; Púas cola: 1D6*6 (55 metros)
35	Medusa	4	27	LM	2D10*1000	5	11	Serpientes: 1D6 (Tirada de salvación vs veneno) - Mirada: Tirada de salvación vs petrificación
36	Minotauro	6	37	LM	1D6*100	2	13	Cuernos: 2D6; Mordisco 1D6
37	Momia	5	18	LM	2D20*100	3	14	1D12 - Magia para herir; No muerto
38	Duende	1	*18	N	2D10*100	1	12	1D4 - Hechizo encantar hombre
39	Ogro	4	27	CM	3D6*100	2	13	1D10
40	Orco	1	27	CM	2D20*100	3	12	1D6
41	Esqueleto	1/2	18	N	0	0	11	1D6 - Inmune a encantamiento/dormir; Sigiloso; No muerto
42	Limo	2	0	-	0	0	1	1D6 - Tirada de salvación vs veneno
43	Espectro	6	*46	LM	2D12*100	4	17	1D8 - Magia o arma de plata para herir; No muerto; Drena XP
44	Troll	6	37	CM	2D20*100	3	13	Garras/Mordisco: 1D6*3; Regenera 3 puntos de salud a no ser que reciba daño de fuego
45	Vampiro	8	37	LM	2D10*1000	5	17	1D10 - Regenera 3 puntos de salud por turno; No muerto; Drena XP
46	Hombre rata	3	37	LM	1D6*100	2	12	1D6 - Magia o arma de plata para herir; Invoca 2D20 Ratas gigantes
47	Hombre lobo	4	46	LM	1D6*100	2	14	Mordisco: 2D4, tirada de salvación contra licantropía; Magia o arma de plata para herir
48	Tumulario	3	27	LM	2D10*100	1	14	1D6 - Magia o arma de plata para herir; No muerto; Drena XP
49	Pesadilla	4	*37	LM	2D12*100	4	16	1D6 - Magia o arma de plata para herir; No muerto; Drena XP
50	Zombi	2	37	N	0	0	11	1D4 - Inmune a encantamiento/dormir; Sigiloso; No muerto

MV: * Puede volar/Puede nadar: Duplica su capacidad de movimiento.
MO: Para convertir la recompensa en MO en otro tipo de tesoro: 1000 MO pueden convertirse a una joya, cada 100 MO una gema y el resto a monedas de mayor/menor valor.
Mgc: Realiza el número especificado de tiradas D10; cada tirada de 1 tiene como resultado un objeto mágico. Realiza una tirada D20 en la tabla de objetos mágicos para determinar de qué tipo será.



BLUELITE

Nombre: ______________________ Nombre Jugador: ______________________

Clase: ______________ Nivel: ________ Alineamiento: ______________________

	+/-
FUE	_____
INT	_____
SAB	_____
DES	_____
CON	_____
CAR	_____

EXP

Max PV

PV

EQUIPO

Clase	Habilidad	Éxito
Cualquiera	Tirada de Salvación	_____
Cualquiera	Encontrar puerta secreta	_____
Cualquiera	Forzar Cerradura	14
Hechicero	Copiar hechizo a Lib. de Hechizos	11
Hechicero	Lanzar hechizo Monstruo niv.1-3	5
Hechicero	Lanzar hechizo Monstruo niv.4-6	7
Hechicero	Lanzar hechizo Monstruo niv.7+	9
Clérigo	Convertir no muertos niv. menor	9
Clérigo	Convertir no muertos niv. igual	14
Clérigo	Convertir no muertos niv. superior	19
Enano	Detectar trampas y trampillas	14
Mediano	Ocultarse en exteriores	5
Ladrón	Ocultarse entre las sombras	19
Ladrón	Escuchar	15
Ladrón	Moverse sigilosamente	17
Ladrón	Abrir cerradura	18
Ladrón	Robar	17
Ladrón	Quitar trampa	19

BLUELITE SPECIAL

BLUELITE SPECIAL es una variante que introduce ideas de 5e.

Las habilidades pueden distribuirse con los resultados de una distribucion estandar, balanceada por probabilidad: 15, 13, 11, 10, 8, 6. (los modificadores serían: +2, +1, 0, 0, 0, -1)

Sin restricciones de armas por clase. Si se desea se puede otorgar un bonus de competencia de +1 en armas temáticas.

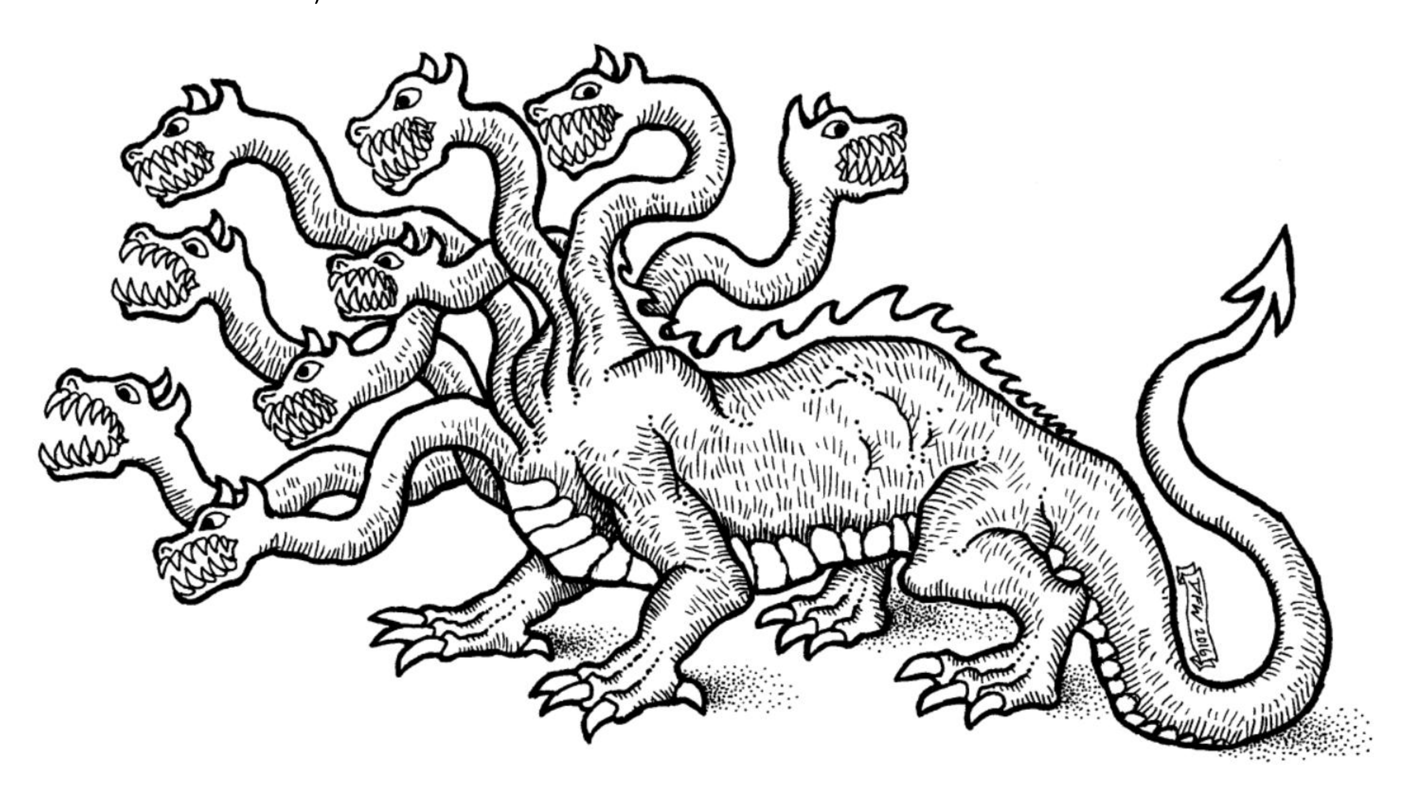
Modificar el daño de cada clase hacia arriba en 2: 1D4->1D6; 1D6->1D8; 1D8->1D10

Puntos de salud iniciales son los máximos posibles para cada clase más el modificador de constitución (1D6-> 6 + modificador de constitución).

Un PJ no tiene que lanzar un dado para aumentar la salud máxima al subir de nivel: puede tomarse la mitad del lanzamiento del dado +1: 1D6->+4; 1D8->+5; 1D10->+6.

Un PJ no muere inmediatamente al tener 0 o menos puntos de salud. En lugar de eso cada turno el PJ realizará una tirada de salvación; si el PJ falla 3 tiradas morirá. Otro PJ adyacente podrá realizar una tirada de salvación para estabilizarlo y prevenir que el PJ herido muera.

Los hechiceros podrán tener trucos: los hechiceros podrán usar hechizos específicos como trucos, usables tantas veces como deseen al día, sin preparación y sin consumir una casilla de hechizo. Los trucos de clérigo están marcados con †; los trucos de elfos y magos están marcados con ‡.



NOTAS

1 Modificado en la versión 1.0.2 basado en OSR feedback. 29-Nov-2019.
2 El atributo principal de los Elfos no estaba explícitamente definido en Holmes. (En Moldvay, éstos eran fuerza e inteligencia, lo que se contradice con que Holmes asume una característica principal.
3 Zenopus Archive tiene un buen resumen de cómo de insonsistente era esto en Holmes y 0e.
4 Los guerreros requieren 1500 XP en lugar de 2000 XP, de otra forma tendrían muy poco que ofrecer en comparación con los enanos.
5 Los precios han sido racionalizados; no hay necesidad de gastar más en un arma que no hace más daño; las armas de proyectiles tienen un precio proporcional a su rango y los contenedores a su capacidad.
6 El sistema de hechizos ha sido simplificado, eliminando los niveles de hechizos y estandarizando la preparación para magos y clérigos, que ahora comienzan con un hechizo.
7 Leer Magia es un hechizo demasiado confuso para incluir, de modo que cualquiera puede leer los pergaminos de protección.
8 La adición de este modificador está inspirado por los Guanteletes de fuerza de ogro y el Anillo debilitante, de otra forma en Holmes la fuerza no tiene beneficios aparte de ser un atributo principal.
9 Ver “Turns in Holmes Basic”
10 De otra forma, en Holmes, no habría ninguna ventaja en jugar con un guerrero.
11 La adición de este modificador está inspirada en el Rayo Debilitador y de Fuerza además de en los items en 7. De otra forma en Holmes la fuerza no tiene ningún beneficio.
12 La idea de que algunas armas ataquen dos veces por turno se ha eliminado para simplificar el combate.